

SEGA MASTER

Nederlandse handleiding

Er is oorlog in de jungle en jij bevindt je aan het front. Omdat je de beste scherpschutter van het leger bent, ben jij de eerste die te ruimen als er iemand nodig is die recht kan schieten...aa aaah.

Nu doet het Centrale Commando een beroep op jouw speciale talenten voor een gewaaglijke missie. Er zijn soldaten, vrienden van jou, gewond geraakt en zij zitten opgesloten achter de vijandelijke linies. Zij hebben medische verzorging nodig voordat ze genezen kunnen worden. Het Centrale Commando heeft iemand nodig met veel lef en ervaring om de leiding te nemen over de bedieningsinstelling. De hebben je nodig!

Je hebt een oude, kruisvaardige handkar als vervoersmiddel. Voor de medische hulp heb je de beschikking over drie artsen: Mike, Steve en John. Zij vallen met de handkar vijanden en de gewonden vervoeren. Maar omdat het artsen zijn dragen ze geen wapens bij zich. Nu begrijp je waarom jouw functie zo belangrijk is. Zij beschikt over de krachtige Sega Light Phaser. Jij weet de hele groep beschermen tegen alle wapens die de vijand op jullie afschiet!

Het zit je allemaal niet aan. Terwijl je kilometers na kilometers langs kronkelende spoorwiel en door dichtbegroeide, onontgonnen jungles aflegt, kom je steeds tegenover vijandelijke soldaten te staan die uitgerust zijn met geweren, handgranaten en bommen...aa...

Bedieningsinstructies:

Opties:

SEGA MASTER is ontworpen om te gebruiken met je Sega Light Phaser. Je hebt geen andere hulpstukken nodig.

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.
2. Stop de Sega Light Phaser in de "Control 1" ingang van de spelcomputer.
3. Schuif voorzichtig de spelcassette van SEGA MASTER in de spelcomputer zoals dit beschreven staat in de SEGA SYSTEM handleiding.
4. Het de spelcomputer AAN. Als je nu niets op je scherm ziet, kijk dan of de spelcassette er goed in zit en of de spelcomputer goed aangesloten is.
5. Als het titelscherm verschijnt, haal je de trekker over om te starten. Als er niets gebeurt kijk dan of de Light Phaser goed is aangesloten op de spelcomputer.

VERMELDEN:

Let erop dat de spelcomputer UIT staat als je een spelcassette erin stopt of eruit haalt.

Nie met de afbeelding op pagina 2 van het andere boekje.

Ook moet je het opnemen tegen Speciale eenheden met jetpacks, bomwerpers, transmissiegranaten en vlammenwerpers....geleide projectielen en drijvende bommen. En alsof dat nog niet genoeg is liggen er mijnen onder de spoorbaan waar jij op rijdt.

In deze strijd ben jij in de minderheid met één tegen honderd. Maar als het op vechten is de jungle behoort ben jij de allerbeste. Inderdaad heeft een jou wel eens horen zeggen: "Ik hou van het geluid van gewerachoten "e wapenstroom!" Als jouw missie slaagt, zal je de "Medaille voor buitengewone moed" krijgen. Maar als het mislukt zullen ook je vrienden jouw trieste lot delen.....De Nederlaag!

Het Doel van de Reddingsmissie

Op deze missie is het jouw taak om de drie artsen te beschermen tegen vijandelijke aanvallen als zij jouw gewonde soldaten-kamraden verzorgen. Het vijandelijk gebied waar je vecht bestaat uit vijf slagvelden (Rondes). In een ronde door te komen, moeten de artsen de gewonde soldaten verzorgen en reddes en ze moeten de veiligheid zien te bewaken. Als minstens één van de artsen erin slaagt om het hoofdkwartier te bereiken, zal jouw missie met succes voltooid zijn.

Ronde 1	Jungle
Ronde 2	Moeras
Ronde 3	Oerg
Ronde 4	Brug
Ronde 5	Maritiem Depot

Als de vijand alle drie de artsen doodt, is het spel...en dus ook jouw missie...afgelopen.

De bescherming

Wanneer je bij Bevrie Missie de Light Phaser gebruikt, worden alle bevelen uitgevoerd door de hoofdschermen op het scherm te volgen en de trekker over te halen.

Door de trekker over te halen kun je elk scherm, waarop tekst of instructies getoond worden, verlaten. Hierdoor kom je bij het volgende scherm terecht. Het enige scherm dat je niet kunt overlaten is het einde van de vijfde ronde. Als je het tot zover goed hebt, zal je een medaille gewonnen krijgen!

Opstart...Macht...Power (afb.pag.13)

Om het spel te starten richt je je Sega Light Phaser op het titelscherm op je televisie en je haalt de trekker over.

Je zult het volgende op het scherm zien verschijnen:

Om de moeilijkheidsgraad te kiezen richt je met je Light Phaser op het figuur dat het level aangeeft waarop je wilt spelen: EASY (makkelijk), NORMAL (normaal) of HARD (moeilijk) en je haalt de trekker over. Dit figuur verdwijnt.....en je gaat het Centrale Commando binnen waar de artsen hun instructies krijgen voor de reddingsmissie.

Let op: je kunt dit gedeelte overslaan door met je Light Phaser naar het scherm te wijzen en de trekker over te halen.

Als de bevelen gegeven zijn, verschijnt het Rode Status Scherm:

- 1) Rode gebied
- 2) Naam van de arts
- 3) Status van de Arts

Korte beschrijving van de namen van de artsen

Wibe (Beziener):

Wibe bestuurt de handkar gerichtstg, waar hij gaat slechts langzaam vooruit. Omdat hij een beginner is heeft hij er veel tijd voor nodig om de gewonden te behandelen.

Steve (Iai):

Nadat hij met de handkar gereiden heeft moet hij even afwachten. Maar hij is een goede arts en kan de gewonden redelijk snel behandelen.

John (verlijs):

Hij is de meest ervaren arts. John komt snel vooruit met de handkar en hij kan de gewonden heel snel behandelen.

Order van genomen voorstel (afb.pag.14)

Nadat de reddingsmissie op vijandelijk gebied komt, vliegen de kogels hen om de oren. En je zult het volgende zien:

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1) Beschermers | 4) Reddingsarts |
| 2) Vijandelijke Soldaat | 5) Vijandelijke Kogels |
| 3) Gewonde Soldaat | 6) Landelijn |

Ondersteuningsgroep

Als de missie begint, zullen de artsen het vijandelijk gebied betreden terwijl ze op een handkar op de spoorbaan rijden. Omdat zij de handkar besturen heeft hij je er geen zorgen over te maken of jullie wel in beweging blijven.

De handlar zal automatisch stappen voor de gewonde soldaten....die met witte vlaggen zwalen...nodet hun worden versoepd kunnen worden. Na de medische behandeling begint de handlar weer te bewegen en er verschijnen speciale voorwerpen op de plaats waar de gewonde soldaten stonden. (Kijk voor uitleg hierover onder het hoofdstukje Speciale voorwerpen.)

Het is jouw taak in deze situatie om voor ondersteuning voor de artsen te zorgen. Zodra de artsen het vijandelijk gebied betreden, zullen de vijanden in verspillende formaties verschijnen. Gaan de vijand snel beweegt moet je snel en doelgericht schieten. Als je actief vooruit je je doel kunt, kan het gebeuren dat je jouw eigen gewonde soldaten raakt.

De Gewonden

De gewonde soldaten vallen langs het treinspoor op de artsen wachten. Je kunt ze onderscheiden door uit te kijken naar een heen- en weer-bewegende witte vlag. Zodra ze versoepd zijn zullen de soldaten speciale voorwerpen voor je achter laten die je kunt gebruiken om jezelf te verdedigen. Omdat ze al gewond zijn, kunnen je vrienden niet meer door vijandelijke kogels getroffen worden. Maar als je een gewonde soldaat aanraakt voor een vijand en op hem schiet, dan zal de gewonde sterven en zul je de speciale voorwerpen verliezen.

De artsen (leef op pag.30,31)

De artsen zijn niet gewapend en ze kunnen zich niet verdedigen. Dus zodra ze door een vijandelijk wapen getroffen worden zullen ze gewond raken! Als een arts gewond raakt, zal de handlar geen schieten en zijn snelheid zal afnemen. Als een arts twee keer gewond is door je een waarschuwend geluid. In als hij voor de derde keer getroffen wordt zal hij sterven...en hij zal vervangen worden door de volgende arts die aan de beurt is. Het spel gaat dan verder vanaf het begin van die ronde. Als alle artsen neergeschoten zijn is het spel afgelopen.

Als jouw artsen door een van de volgende projectielen gewond worden, zullen ze meteen sterven:

- 1) Granaat
- 2) Landmijn
- 3) Raket
- 4) Ballendon
- 5) Gekild Projectiel
- 6) Vuurkogel

Als een arts gewond wordt door een bomstang, een tranqschot of een schot van jou, dan raakt hij buiten bewustzijn en er cirkelen sterven om zijn hoofd. Na een tijdje zal hij weer bij bewustzijn komen. Je kunt dit proces versnellen door op de sterven te schieten die om zijn hoofd cirkelen.

- 7) Bomstang
- 8) Tranqschot

Vriendelijk troepen

De Infanterie: Zij trekken op in de richting van de artsen, zoeken bescherming achter obstakels en schieten als ze bewegen. De Infanterie kan zich niet in een rechte lijn voortbewegen door bomen, gebouwen, munitiekisten enz. Je verdient punten door hun kogels uit de lucht te schieten....maar die zijn klein en moeilijk te raken. (Rondes 1,3,5)

Luchttroepen: Zij hebben jetsacks en kunnen snel dichterbij! Ze kunnen over alle hindernissen heen bewegen, zelfs over rivieren. (Rondes 2,4)

Speciale eenheden: Er kan maar één soldaat van een Speciale Eenheid tegelijk op het scherm zijn....maar ze zijn erg gevaarlijk! Elke soldaat heeft een speciaal wapen en draagt een verschillend gekleurd uniform. (Rondes 1,3,5 voor de Infanterie, en Rondes 2,4 voor de Luchttroepen.)

Type	Schade	Effecten
Jeux kogels	0	Mak tijdelijk flauw. Dit gaat snel over als je de starren boven het hoofd van de arts wegschiet.
Gewerkogel	1	Als je hierdoor geraakt wordt, neemt de snelheid van de handkar af.
Bomwerper	1	
Bomexplosie	1	
(Bomexplosies v.a. explosies)		

Type	Directe Treffers	Effecten
Granaten	3	Directe treffers van een van deze wapens zullen de handkar vernietigen en de dood van jouw artsen veroorzaken.
Landmijnen	3	
Jeuxkita	1	
Balkisten	3	
Galaad (projectiel)	1	

Als er een explosie komt naast een arts planteveldt, zal hij gewond raken. De hoeveelheid schade kan je men aan de afstand van de snelheid van de handkar.

Naam van Speciale eenheden

Hoewel er naar een soldaat van een Speciale Eenheid tegelijk op het scherm verschijnt, zijn ze zeer dodelijk. Probeer altijd eerst om hen naar te schieten. In veel gevallen is één schot van hun wapen genoeg om jouw artsen te doden.

Naam	Beschrijving	Schade
Beenderog	Traet terug naar werper	Directe treffer:1
Ballonnen	Traet boven arts en ontploft.	Directe treffer:dood Explosie:1
Traanpomp	Verlaet artsen, de handker slaet.	Directe treffer: beesteloon
Wurmbel	Sedragen door de luchttoeges.	Directe treffer: dood
Geluid projectiel	Nicht op de handker.	Directe treffer:dood

Speciale Voorwerpen

Nadat de gewone soldaten behandeld zijn, zullen ze ontsnappen en een speciaal voorwerp voor je achter laten. Je krijgt deze voorwerpen op door er met je Licht Phaser op te schieten.

Er zijn drie soorten voorwerpen: Protectors, Verbrandingsmiddelen en Speciale Bommen. Afhankelijk van de situatie waarin je verkeert, krijg je een ander soort voorwerp. Elk voorwerp heeft meerdere toepassingsmogelijkheden.

Protectors

Als een arts niet beschermd is tegen het vijandelijk vuur, dan zal de Protector als eerste voorwerp op het scherm verschijnen. Als je erop schiet met je Licht Phaser, verschijnt het Protector symbool bovenaan het scherm. Dit zal de arts beschermen tegen schade veroorzaakt door wapens van Speciale eenheden.

Let op! Dit zal de arts NIET beschermen tegen kogels van de vijand of van jou! Kies je doelen dus zorgvuldig!

Protector Symbolen (afb.pag.14)

Ronde 1	Legscherm
Ronde 2	Kogelwerj Schild
Ronde 3	Gasmasker
Ronde 4	Brandblusser
Ronde 5	Radiohoorremmer

Het symbool van de protector zal op het scherm blijven tot de arts gedood wordt of tot je de ronde doorniet. In elke ronde moet je dan een nieuw Protector Voorwerp verkrijgen.

Verbandtrommel

Verbandtrommels hebben twee doelen. Als een arts gewond geraakt is, plaatst de schede steeds een port erin als je een verbandtrommel krijgt, totdat de arts weer helemaal gezond is.

Als de arts niet verwond is of al weer helemaal gezond is en je krijgt een verbandtrommel, dan zal deze als een Speciale Bom werken en alle vijanden doden die op het scherm zijn.

De Score

Jouw score verschijnt aan het einde van elke ronde.

Vijandelijke Infanterie.....	100 punten
Gewerkschip.....	100 punten
Landgrens.....	100 punten
Beschietingsvat.....	100 punten
Speciale Beterde Soldaat.....	100 punten
Speciale Beterde Wapen.....	100 punten
Landrijt.....	100 punten
Voorwerp (pakketten).....	100 punten
Sterrenting (van flauwvallen).....	500 punten
Punten voor elke geredde soldaat.....	100 punten
Bonus voor schadevrij blijven.....	1.000 punten

Overlevingsbonus

Naast je door ronde 5 heen gekomen bent, krijg je een bonus die gebaseerd is op het aantal artsen dat je nog over hebt.

1 arts over.....	100.000 punten
2 artsen over.....	250.000 punten
3 artsen over.....	450.000 punten

Bovendien zal je de "Medaille voor buitengewone Moed" krijgen omdat je je vrienden gered hebt en ook een sterretje hebt bijgedragen aan deze strijd tegen de vijand.

Handige Tips

Zorg dat je het slagveld zo snel mogelijk begrijpt. Spoor de vijandelijke soldaten, landrijen en gewonde soldaten zo snel mogelijk op.....en zorg dat je op de juiste doelen schiet.

Als je op je eigen gewonde soldaten schiet, verlies je je beschermende voorwerpen.

Omdat de hendel over de spoorrails blijft bewegen, kun je het beste op de landrijen schieten nadat je ze opmerkt.

WEDEROMSLING VAN DE SEGA CARD EN DE MEGA CASSETTE

De MEGA DRIVE en de GENESIS CASSETTE zijn exclusief voor het SEGA GENESIS SYSTEEM.

Voor juist gebruik

Maak hem niet nat!

Buig hem niet!

Schiet er niet hard tegenaan!

Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!

Beschadig of verbuig hem niet!

Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen

Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.

* Let erop dat je niets in de Sega card steekt!

* Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.

* Maak hem schoon met een zachte vachtige doek als hij
vilt is geworden.

* Bewaar hem in zijn doos.